

CÓDIGO HTML 5

I. Datos Informativos:

Código	: 804001
Carrera	: Diseño Gráfico Estratégico
Semestre	: 2020 2
Ciclo	: 4° ciclo
Categoría	: Formación Profesional
Créditos	: 03
Pre-requisito	: Ninguno
Docente	: Diego Armando Sotelo Flores .

II. Sumilla

Este curso de formación básica profesional, tiene como objetivo que el alumno comprenda la importancia del lenguaje de programación en una era digital. El HyperText Markup Language es el lenguaje más simple porque el resultado es interpretado por un código. Pudiendo ser escrito en cualquier editor de texto. El alumno no se limitará a un número de funciones, siempre tendrá la posibilidad de crear sus propias funciones y códigos personalizados.

El contenido a tratar esta referido a: HTML5 el cual es un lenguaje simple, de marcas o etiquetado y la razón que lo hace más simple que otros lenguajes es que el sitio web o aplicación digital resultante es interpretada por un código. Sintaxis. Formularios, Microdatos. Animaciones. Transiciones. Canvas. Geolocalización. Transformaciones. Bordos y efectos.

III. Competencias

- **General:**
Comprende, utiliza y aplica el lenguaje HTML5 en la creación de sitios web multiplataformas.
- **Específicas:**
 - Reconoce y aplica las etiquetas del lenguaje HTML5
 - Sintetiza y optimiza la utilización del código fuente.
 - Evalúa y conoce las herramientas de programación
 - Aplica los elementos para una codificación soportable en los navegadores.
 - Investiga y propone codificación adicional que incluya funcionalidades adicionales.
 - Identifica errores de sintaxis al programar.
 - Crea nueva programación a partir de ejemplos realizados en clases.
 - Valida y prueba la programación desde los navegadores.
 - Corrije y actualiza funciones en la programación
 - Promueve acciones de respaldo para que la programación sea legible.

IV. Contenidos

1ª Semana

- Presentación del Curso.
- Conceptos básicos de Internet.
- Navegadores más conocidos.
- Estándares globales.
- Revisión de ejemplos.
- Trabajo en clase.

2ª Semana

- Etapas para la elaboración de un Sitio web.
- Introducción al lenguaje HTML5.
- Diferencias con el lenguaje HTML4.
- Interacción con el DOM.
- Ejercicios en clases.

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- Elementos Estructurales.
- Elementos Media.
- Elementos de Dibujo.
- Elementos de Formulario.

4ª Semana

- Dibujando con JavaScript.
- Coordenadas.
- Imágenes Revisión de ejemplos.
- Ejercicios en clases.

5ª Semana

- Colores y estilos.
- Formas y figuras.
- Practica: Creando un collage en el lienzo Transformaciones.
- Texto.
- Composiciones.
- Utilizando JQuery.
- Revisión de ejemplos.
- Ejercicios en clases.

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Uso de video/audio.
- Propiedades y eventos.
- Controlando con JavaScript.
- Revisión de ejemplos.
- Ejercicios en clases.

7ª Semana Examen Parcial + Clase

- Organización del portafolio parcial.

8ª Semana

- Uso de drag&drop.
- Eventos.
- Controlando con JavaScript.
- SVG vs Canvas.
- Revisión de ejemplos.
- Ejercicios en clases.

9ª Semana

- Geo Localización.
- Uso de geo localización.
- Integración con Google Maps.
- Trazar ruta.
- Revisión de ejemplos.
- Ejercicios en clases.

10ª Semana

- Almacenamiento:

- Almacenamiento local.
- Almacenamiento por sesión.
- Revisión de ejemplos.
- Ejercicios en clases.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Cache: Usando Cache Web workers.
- Revisión de ejemplos.
- Ejercicios en clases.

12ª Semana

- Revisión de ejemplos.
- Ejercicios en clases.

13ª Semana

- Revisión de ejemplos.
- Ejercicios en clases.

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- Organización del portafolio final.

15ª Semana - Examen Final

16ª Semana – Entrega de Notas

V. Metodología

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje. Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, lectura reflexiva, trabajos en equipos pequeños, producción de ensayos en forma individual y de temas particulares, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados para reforzamiento, etc. Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Mentimeter, Facebook entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

VI. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.

Todo trabajo desarrollado debe ser sustentado.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (30%)
- Evaluación Continua (40%) → Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (30%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

VII. Fuentes

N°	CÓDIGO CIDOC	FUENTE

1	005.7/R52	Ribas, J. (2011). <i>Desarrollo de aplicaciones para Android</i> . Madrid: Anaya.
2	005.26/R28	Ray, J; Johnson, S. (2010). <i>Desarrollo de aplicaciones para Iphone</i> . Madrid: Ediciones Anaya.
3	006.7/D83	Ducket, J. (2011). <i>HTML&CSS: design and build websites</i> . Estados Unidos: John Wiley & Sons.
4	EBSCO: ART SOURCE	Plumley, G. (2011). Website Design and Development : 100 Questions to Ask Before Building a Website. Vol. 1, pp 360. Recuperado desde: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzM0NjU0MI9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=10&format=EB&rid=2
5	EBSCO: ART SOURCE	Ambrose, G.; Harris, P. (2009). The Fundamentals of Graphic Design. Vol. 1, pp 192. Recuperado desde: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzI5NTcwN19fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=11&hid=115&format=EB
6	EBSCO: ART SOURCE	Ambrose, G.; Harris, P. (2011). Layout. Vol.2, pp 216. Recuperado desde: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzM2NjU0NI9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=12&hid=115&format=EB
7	Repositorio UCAL	Deza. L. (2008). Personalidad y Creatividad. Repositorio UCAL. Recuperado de: http://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/ucal/165/LD1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fuentes complementarias

Horne, K. (2015). *HTML and HTML5: HTML In A Day Bootcamp - Everything You Need To Get Started With HTML*. USA.

Howe, S. (2014). *Learn to Code HTML and CSS: Develop and Style Websites (Voices That Matter)*. USA: New Riders Publishing.

Duckett, J. (2011). *HTML and CSS: Design and Build Websites*. USA: Jon Wiley & Sons.